

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN KAPAFET TOPIK GERAK TUMBUHAN SEBAGAI PENGATAN DALAM PEMBELAJARAN

Fifi Nur Khofidhoh

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : fifivie10@gmail.com

Siti Nurul Hidayati

²⁾Dosen Jurusan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : nurul_science31@yahoo.co.id

Novita Kartika Indah

Dosen Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan empiris media permainan kapafet topik gerak tumbuhan berdasarkan respon siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dan diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa SMP Negeri 1 Peterongan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket berupa angket lembar respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Kapafet seri Gerak Tumbuhan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Ditinjau dari hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan yang mendapatkan rata-rata total persentase skor secara keseluruhan adalah sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak secara empiris. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan kapafet topik gerak tumbuhan sangat layak secara empiris.

Kata Kunci: Media permainan, Kapafet, gerak tumbuhan.

Abstract

This research aimed to describe the empirical feasibility of the kapafet game media of plants movement topic based on student responses. This type of research is the development of research with Research and Development (R & D) method, and using the trial limited to 20 students of SMP Negeri 1 Peterongan. data collection using questionnaire technique in the form of sheet student questionnaire responses to the media developed. The results showed that the kapafet game media series motion plants are getting good response from students. The total average overall percentage score to get research results amounted to 95.83% categorized as very feasible empirically. The conclusion of this research is the kapafet game media of plants movement topic is very feasible empirically.

Keywords: Media game, Kapafet, motion plants.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran harusnya memiliki suasana yang menyenangkan (*joyful learning*), dan menarik bagi siswa (Saefullah, 2012). Proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik juga berpengaruh pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Penjelasan yang sama juga dipaparkan dalam Kemendiknas (2007) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang baik harus dibentuk sedemikian rupa agar menjadi menyenangkan, Suasana belajar yang nyaman akan menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, kreatif, dan efektif.

Berdasarkan hasil angket prapenelitian yang diberikan kepada 31 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Peterongan, menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa menyatakan kurang tertarik, dan tidak senang terhadap proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang

selama ini diterapkan kurang variatif sehingga menyebabkan siswa cepa merasa bosan.

Diperlukan alat bantu yang dapat menunjang proses pembelajaran salah satunya dalam bentuk media. Media yang digunakan dapat berupa media permainan. Media tersebut berfungsi untuk mempermudah pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran, serta untuk membangkitkan minat, motivasi, dan aktifitas siswa, sehingga pembelajaran di kelas tidak menjadi pembelajaran yang pasif dan membosankan. Penggunaan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Melalui permainan, anak akan dilatihkan untuk berkomunikasi, toleransi, sportivitas, percaya diri, kemampuan bernalar, serta untuk pembelajaran akan membentuk suasana yang santai dan menyenangkan (Saefullah, 2012).

Bentuk permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah permainan kapafet. Kapafet adalah singkatan dari permainan kartu pasangan estafet. Permainan ini terinspirasi dari konsep

permainan kartu, strategi *Index Card Match*, dan permainan olahraga estafet. Permainan kapafet merupakan permainan kartu yang cara permainannya adalah dengan memadukan antar beberapa kartu yang memiliki kesesuaian sehingga terbentuk suatu konsep, atau contoh tertentu. Pengumpulan kartu-kartu pasangan tersebut dapat dilakukan apabila setiap pemain mampu menjawab dengan benar soal-soal yang telah diberikan.

Media merupakan wahana penyalur informasi balajar atau penyalur pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk., 2010). Ciri-ciri media umumnya adalah bersifat unik salah satunya dapat ditinjau dari segi peranan warna, sehingga dapat membentuk daya tarik yang besar, menimbulkan keinginan, motivasi dan minat baru. Media dapat mengatasi keterbatasan fisik kelas misalnya objek yang tidak ada dilingkungan sekitar, objek pembahasan yang rumit, dan konsep yang terlalu luas, sehingga dapat mempersulit siswa dalam melakukan pengamatan dan mendapatkan pemahaman. Media dapat membantu menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, realistik, maupun abstrak, sehingga mampu menyeragamkan penafsiran, mempercepat proses pemahaman siswa, serta dapat memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan media sengaja didesain sesuai karakteristik, tujuan, dan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan berbagai media yang sesuai akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar (Sadiman dkk., 1989).

Kriteria media pembelajaran yang baik diantaranya adalah pertama, media harus menarik perhatian siswa. Media yang menarik secara tidak langsung akan mengakibatkan siswa menjadi fokus pada media dan dapat menerima pesan yang dimaksud. Kedua, media harus mampu mengembangkan motivasi dan minat siswa sehingga dapat mengikuti materi dengan baik. Selain kriteria diatas, dalam penggunaan media perlu memperhatikan tingkat kesesuaian media yang akan digunakan dengan beberapa hal, di antaranya adalah:

1. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran
Artinya penyesuaian media dengan tujuan pengajaran seperti pada *Bloom's taxonomy* yang berkisar pada tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Atau dapat disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan berbagai indikatornya.
2. Kesesuaian dengan materi yang diajarkan
Media harus sesuai dengan bahan kajian serta kedalaman materi yang akan diajarkan.
3. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia
Penggunaan media harus memperhatikan fasilitas yang ada, kondisi yang sesuai, dan memperhitungkan

waktu yang cukup sehingga tujuan penggunaan media dapat tercapai.

4. Kesesuaian dengan karakteristik siswa
Pendidik harus jeli melihat masalah yang dihadapi ditinjau dari karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat menyesuaikan dengan media yang sesuai untuk diterapkan.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
Efektifitas penggunaan media juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa diantaranya seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.
6. Kesesuaian dengan teori yang digunakan
Teori yang digunakan akan sangat menentukan media yang akan digunakan, karena teori menjadi faktor penting bagi sebuah media (Hamid, 2014).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang nantinya didapat, sehingga seseorang tidak akan merasa terbebani dalam melakukan permainan. Bermain merupakan proses yang tidak menghambat anak dalam proses belajar namun justru menunjang proses belajar anak. Melalui interaksi dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang dapat menimbulkan frustrasi. Permainan dapat berpengaruh pada perkembangan motoriknya, ketrampilan komunikasi, interaksi sosial, belajar berperan aktif untuk menjalankan perannya dan memberikan kontribusi bagi kelompok, serta anak berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan nalarinya karena melalui permainan anak belajar memahami gejala tertentu. Kegiatan ini merupakan proses dinamis yang menyebabkan seorang anak dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuan dalam proses belajar berikutnya (Saefullah, 2012).

Kelebihan dari penggunaan media permainan adalah sebagai berikut:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dalam permainan yang menonjol adalah pemainnya, dan permainan disini dimainkan oleh siswa, sehingga secara tidak langsung akan timbul interaksi serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih cepat dan efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran dalam situasi yang sebenarnya.

5. Permainan bersifat luwes sehingga dapat dipakai untuk tujuan pendidikan tertentu atau kondisi-kondisi khusus, tergantung pada masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dengan cara memodifikasi sedikit alat, maupun aturannya.
6. Permainan dapat dibuat dengan mudah dan diperbanyak, baik terbuat dari bahan yang mahal maupun barang bekas tidak akan menjadi ukuran baik jeleknya suatu permainan (Sadiman dkk., 2010).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil rumusan tujuan penelitian. Rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan empiris media permainan kapafet topik gerak tumbuhan. Kelayakan empiris yang diambil yaitu berdasarkan respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Penggunaan media permainan kapafet topik gerak pada tumbuhan ini, diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi suatu yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran akan lebih santai, namun tetap efektif. Siswa dapat lebih aktif, dan tertarik untuk belajar sehingga mereka akan termotivasi untuk terus mencari tahu dan memahami agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2013). Ujicoba dilakukan secara terbatas pada 20 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Peterongan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket. Metode ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan kapafet topik gerak tumbuhan. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket respon siswa. Terdapat 10 butir pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek penelitian yaitu tampilan media, materi dalam media, dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media permainan kapafet.

Analisis hasil respon siswa terhadap media yang dilakukan dengan penyebaran angket yang kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Angket yang telah diisi dihitung berdasarkan kriteria skor tertentu, yaitu respon “ya” mendapatkan skor 1, dan respon “tidak” mendapatkan skor 0. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media, digunakan rumus:

$$\text{Persentase respon (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor pengumpul data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2010)

Hasil persentase tersebut selanjutnya digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dibuat, interpretasi skor pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Skala Interpretasi Skor Kelayakan Empiris

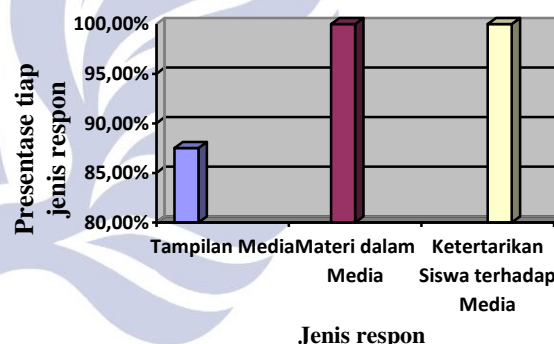
Persentase Skor	Kategori
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2010)

Kriteria respon positif siswa dikatakan layak apabila mendapat persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

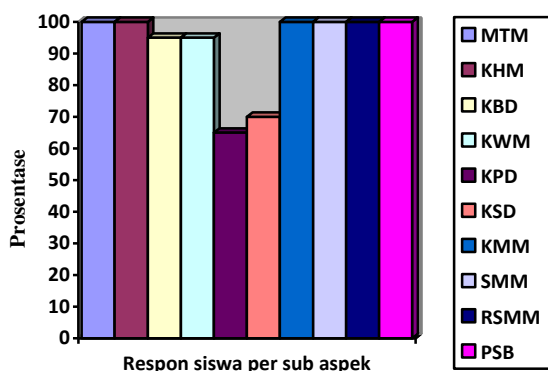
Lembar angket respon siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Terdapat 3 aspek penilaian yaitu tentang tampilan media, materi dalam media, dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media permainan kapafet. Rata-rata hasil respon siswa terhadap media permainan Kapafet per aspek dapat dijabarkan dalam Gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Respon Siswa Per-Aspek

Terkait dengan respon siswa dalam menggunakan media permainan Kapafet sebagai penguatan, sebagian besar siswa memberikan respon yang baik terhadap media permainan Kapafet dengan total rata-rata skor sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak. Adapun rata-rata skor tertinggi yaitu pada aspek materi dalam media, dan aspek ketertarikan siswa terhadap media yang mendapatkan skor sempurna yaitu 100% dengan kategori sangat layak, dan rata-rata skor terendah yaitu pada aspek tampilan media persentase sebesar 87,50% dengan kategori sangat layak.

Aspek penilaian dalam angket respon siswa memiliki beberapa sub-sub aspek yang dapat dijabarkan dalam Gambar 2. Sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Hasil Angket Respon Siswa Per-Sub Aspek terhadap Media Permainan Kapafet Topik Gerak Tumbuhan

Keterangan :

- MTM : Menyukai tampilan media
- KHM : Kejelasan huruf media
- KBD : Kemudahan bahasa untuk difahami
- KWM : Kesesuaian warna media
- KPD : Kemudahan aturan permainan untuk difahami
- KSD : Kemudahan soal-soal untuk difahami
- KMM : Kemudahan memahami materi
- SMM : Sifat menarik media
- RSMM : Rasa senang mempelajari materi terkait
- PSB : Peningkatan semangat belajar

Berdasarkan penjabaran skor yang diperoleh, dapat diketahui bahwa pada aspek tampilan media, yang mendapatkan persentase skor tertinggi yaitu pada sub aspek mengenai rasa suka terhadap tampilan media, dan sub aspek tentang kejelasan ukuran huruf yang mendapat persentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sub aspek pertanyaan tentang kemudahan bahasa untuk difahami dan kesesuaian warna media mendapatkan persentase skor tertinggi kedua dengan kategori yang juga sangat layak dengan persentase skor sebesar 95%, hasil yang didapat tersebut belum maksimal dikarenakan terdapat beberapa bahasa yang digunakan sulit difahami siswa, dan warna tampilan media yang kurang menarik.

Sub aspek pertanyaan tentang kemudahan soal-soal untuk difahami mendapatkan kategori layak dengan persentase skor sebesar 70%, hasil yang didapat tersebut juga kurang maksimal dikarenakan terdapat beberapa soal yang mengandung penjelasan panjang sehingga siswa kesulitan memahami soal karena terbatas waktu permainan. Terakhir yaitu sub aspek pertanyaan tentang kemudahan aturan permainan untuk difahami yang mendapatkan persentase skor terendah pada aspek tampilan media yaitu sebesar 65% dengan kategori layak. Hal tersebut dikarenakan penjabaran aturan permainan

yang terlalu panjang pada buku panduan, sehingga membingungkan siswa.

Berdasarkan perolehan persentase skor tentang aspek tampilan media tersebut, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan tampilan media masih termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh sebesar 87,50%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman dkk. (1989) yang menyatakan bahwa media harus bersifat unik salah satunya ditinjau dari segi peranan warna sehingga dapat menimbulkan rasa ketertarikan. Media sebagai wahana penyalur pesan (Sadiman dkk., 2010), pesan yang disalurkan salah satunya melalui bahasa, maka bahasa yang digunakan harus layak agar peran media dapat digunakan dengan baik. Salah satu penggunaan bahasa yang baik dapat diterapkan pada penjabaran aturan permainan, agar aturan permainan lebih mudah difahami. Penggunaan soal-soal sesuai dengan tingkat berfikir siswa dan sesuai dengan KD dan indikator terkait, sehingga siswa mudah untuk memahami soal pada materi terkait, hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamid (2014) yang menyatakan bahwa penyesuaian media harus berdasarkan *Bloom's taxonomy* yang berkisar pada kompetensi dasar dan berbagai indikatornya.

Aspek respon siswa yang selanjutnya, yaitu tentang materi yang digunakan dalam media permainan Kapafet, dan aspek ketertarikan siswa. Aspek-aspek tersebut mendapatkan persentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil yang dibahas pada aspek tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan kapafet, siswa merasa lebih mudah mempelajari materi gerak pada tumbuhan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Saefullah (2012) yang menyatakan bahwa bermain merupakan proses yang tidak menghambat anak dalam proses belajar namun justru menunjang proses belajar anak. Melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir sehingga dapat meningkatkan pemahamannya.

Kriteria media pembelajaran yang baik menurut Hamid (2014) yang diantaranya adalah pertama, media harus menarik perhatian siswa. Kedua, media harus mampu mengembangkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran materi terkait, sehingga akan berpengaruh pula pada peningkatan semangat belajar siswa. Rasa senang belajar materi terkait menggunakan media permainan Kapafet sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh Sadiman dkk. (2010) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media pembelajaran dalam bentuk permainan adalah sifat permainan yang menyenangkan dan menghibur, sehingga proses belajar menjadi lebih santai dan tidak terbebani. Hal tersebut diatas sesuai dengan hasil persentase skor respon siswa

terhadap media permainan Kapafet tentang aspek ketertarikan siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 20 siswa di SMP Negeri 1 Peterongan diperoleh simpulan bahwa media permainan kapafet topik gerak tumbuhan dinyatakan sangat layak secara empiris, ditinjau dari hasil respon siswa terhadap media adalah sebesar 95,83%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan beberapa saran agar penelitian berikutnya berjalan lancar antara lain:

1. Sebaiknya buku panduan permainan dicetak lebih banyak, sehingga seluruh siswa lebih cepat untuk mengenal dan memahami permainan.
2. Jenis gerak tumbuhan yang digunakan sebaiknya lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Hamid, Sholeh. 2014. *Metode Edu Tainment*. Jogjakarta: DIVA Press.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tentang Standart Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

Sadiman, Arif S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif Sukadi, Sudjarwo, dan Radikun. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT MEDIYATA SARANA PERKASA.

Saefullah, U.. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.